GUIA DE JUEGO



COMPONENTES

TIEMPOS

LA PARTIDA

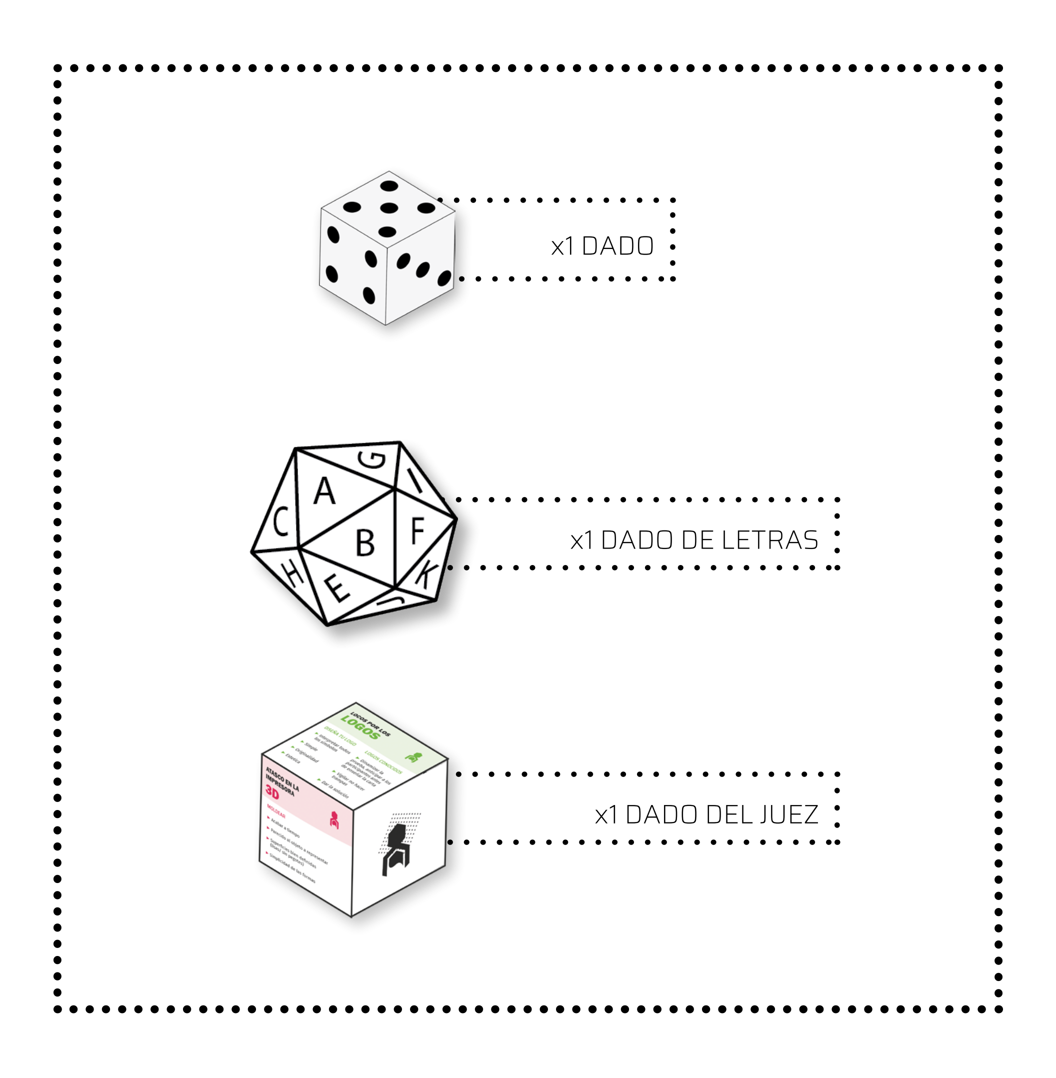
LAS CASILLAS

CARTAS

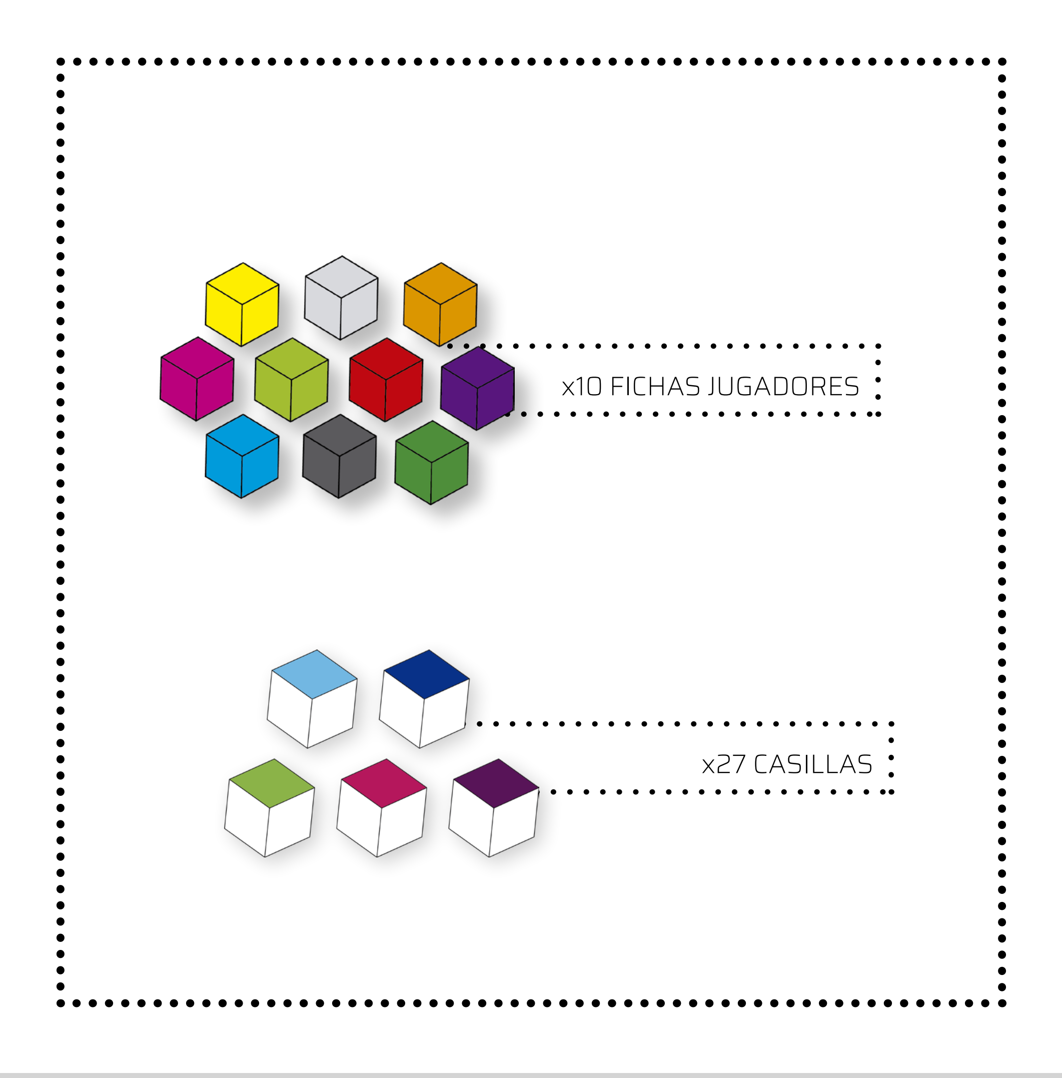
DESAFÍOS



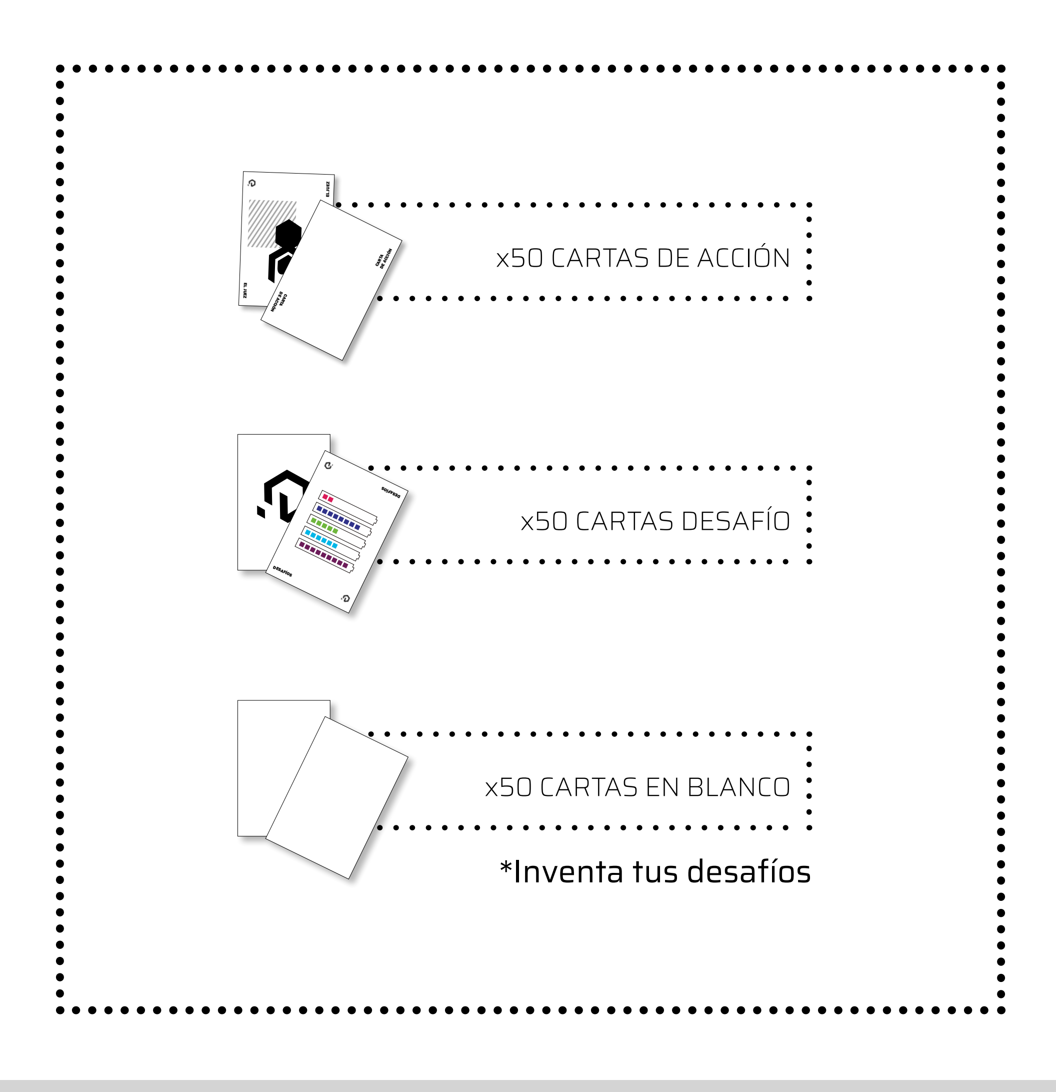
COMPONENTES



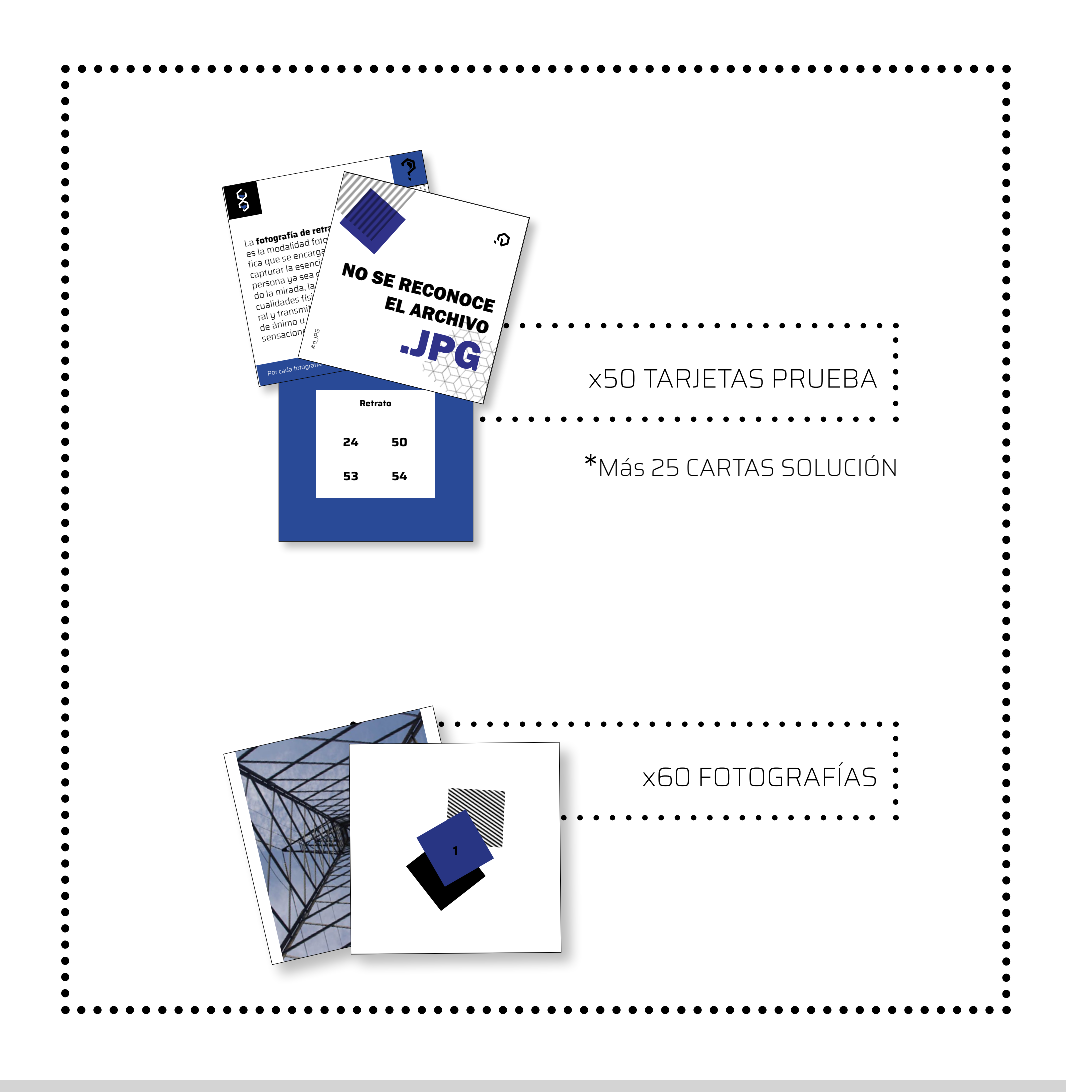
COMPONENTES



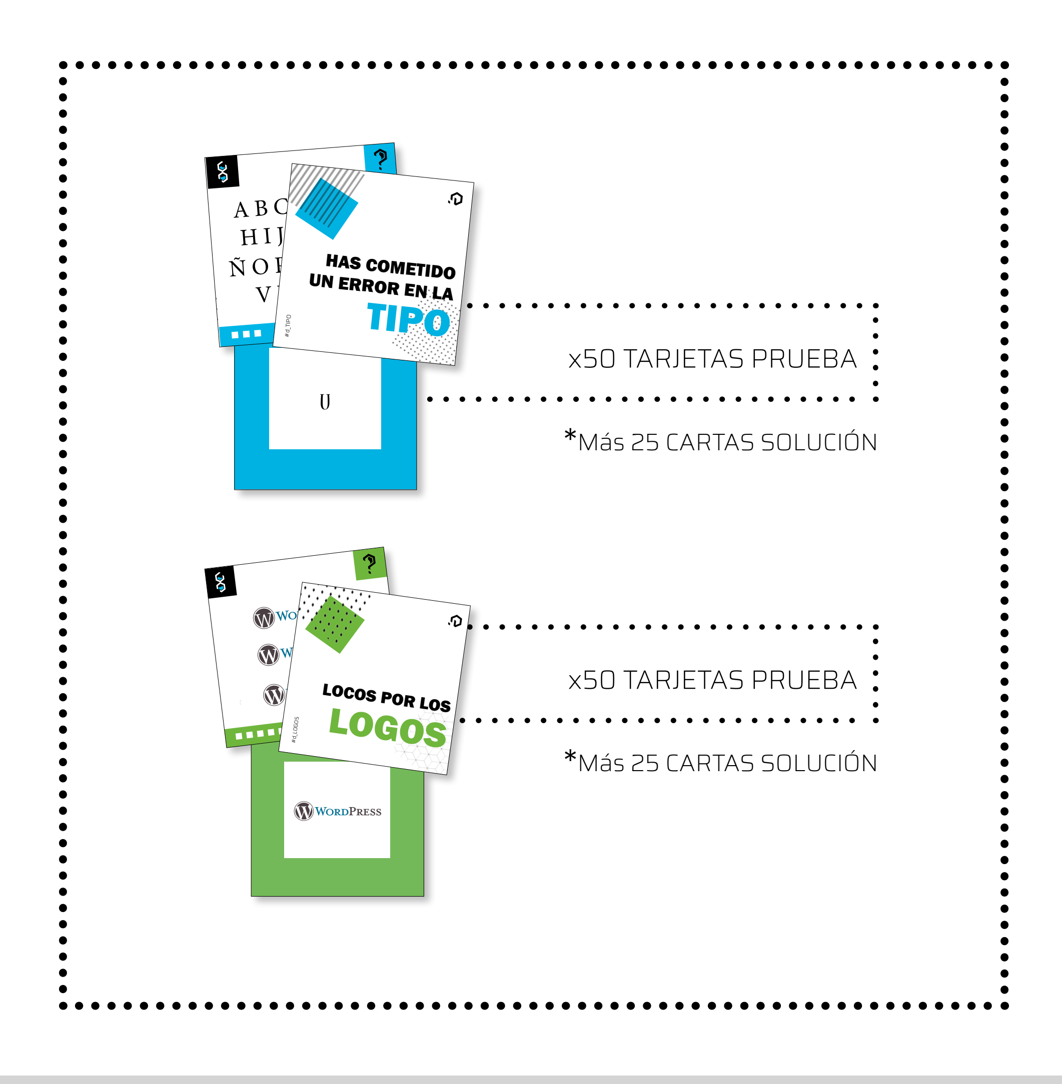
COMPONENTES



COMPONENTES



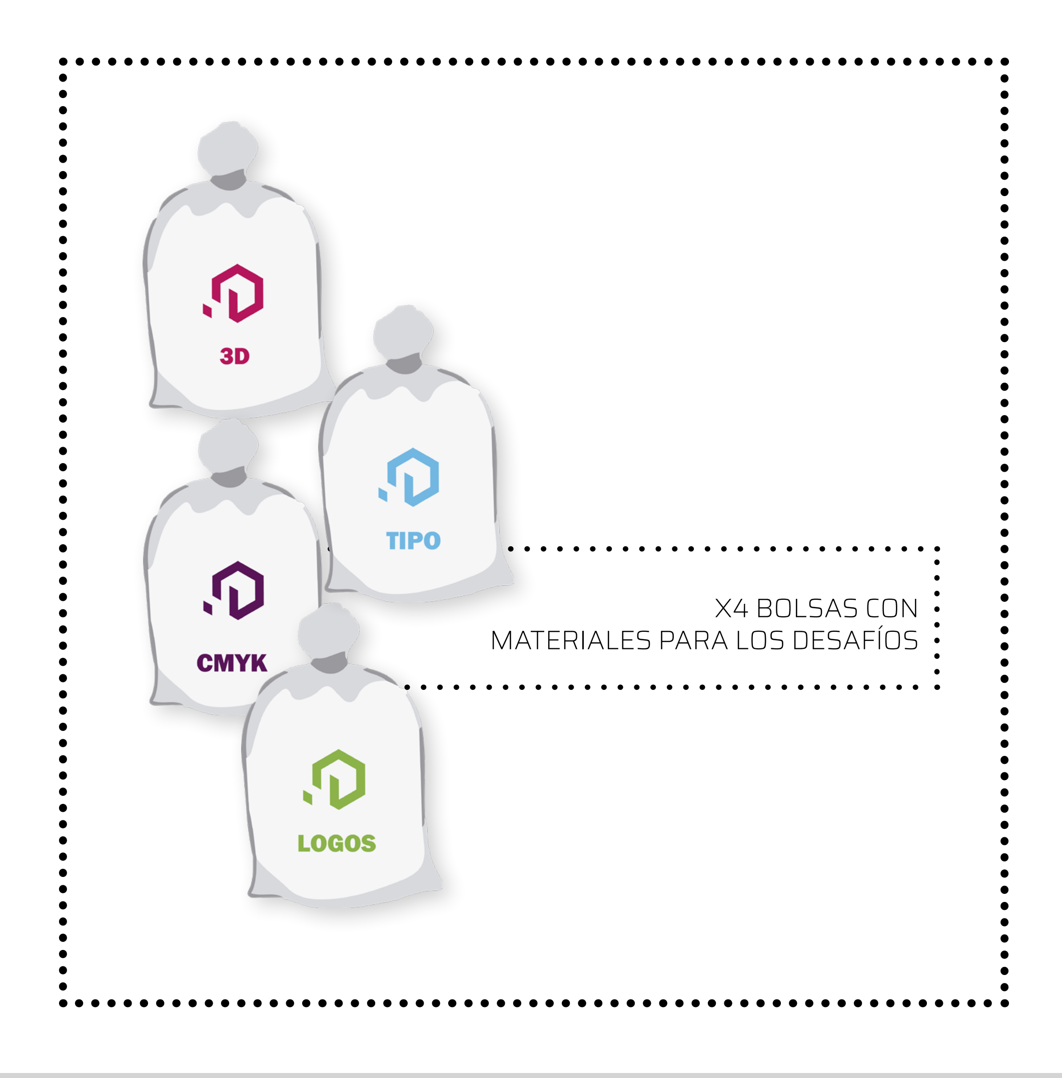
COMPONENTES



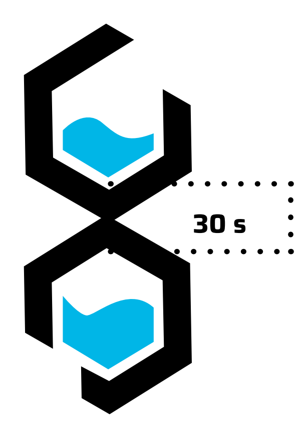
COMPONENTES

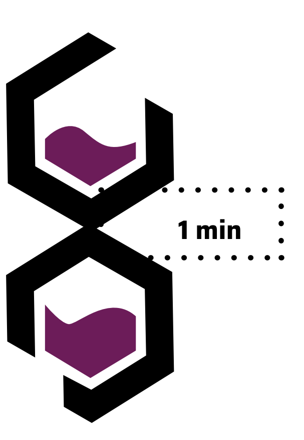


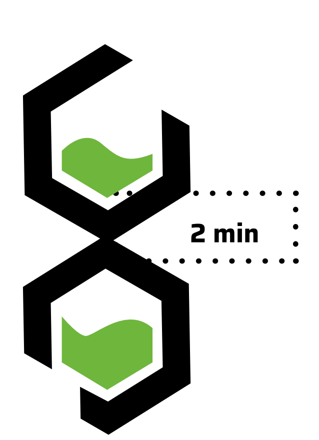
COMPONENTES

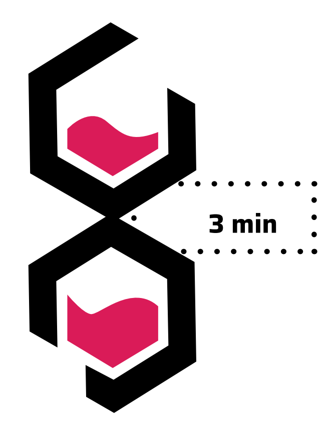


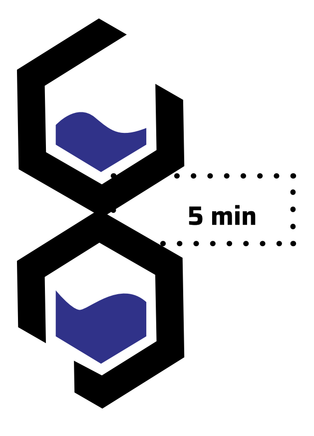
TIEMPOS











LA PARTIDA

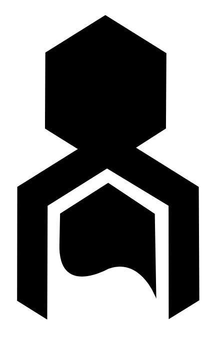
- ► Se coloca el tablero siguiendo las reglas
- ► Cada jugador escoge su ficha
- ► Cada jugador (o grupo) roba una “**Carta de Desafió**”

¿QUIEN EMPIEZA? Empieza el ultimo jugador que haya estado con el ordenador.

TURNO por jugador:
1º Se coge una **“Carta de Acción**“ y se utiliza.
2º Se tira el **dado**
3º Mueve ficha por las casillas
...y le toca al siguiente

RONDA DE DESAFÍOS
Cuando todos los jugadores hayan realizado su turno, empieza la ronda de desafíos. Tienen que realizar el desafío todos los participantes que coincidand en color.

EL JUEZ



¿QUIÉN ES EL JUEZ?

► Antes de empezar el turno se tira el dado entre todos los participantes, y el numero más bajo empieza siendo juez.

Tipo de prueba

FUNCIONES DEL JUEZ

► El juez es un jugador más, solo que no puede participar en los desafíos en los que interviene con su decisión.

► El juez va variando de jugador con las ‘Cartas de Acción’.

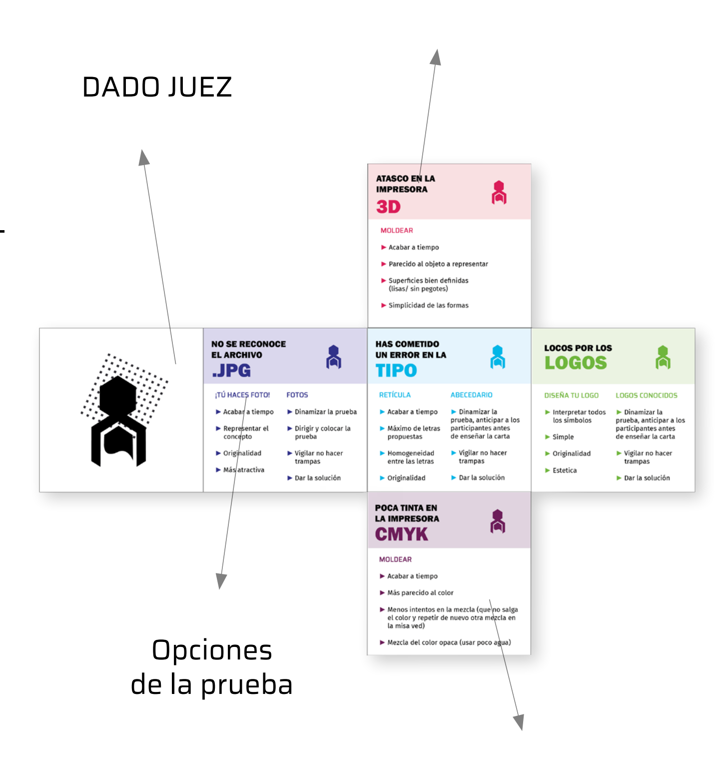
► Si en su turno al tirar el dado saca 6, cede la función de ‘juez’ al jugador de la derecha.

► Dirigie las pruebas.

► Reparte las recompensas.

► Elige ganador de algunas pruebas.

► Tiene que tener el dado de juez como ayuda para elegir en las pruebas.



Consejos para valorar

LOS #HASTAG

► En las portadas de las tarjetas de los desafíos encontrarás el #hastag.

► Cada desafío tiene su propio #hastag.

► Comparte los resultados de tus desafíos en las redes sociales.

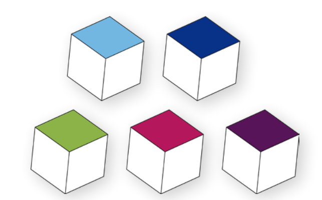
► Participa y observa otros resultados y experiencias de otros jugadores.

► Busca los #hastag, igual encuentras inspiración para tus proyectos.

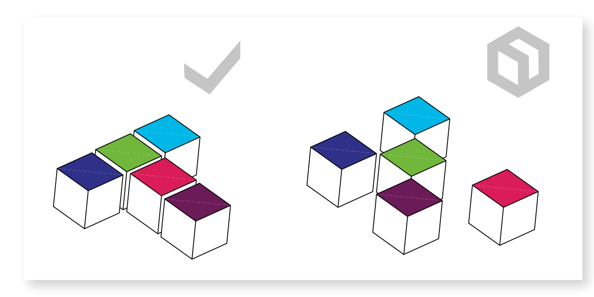
► Valora y opina otras ideas de otros jugadores.

LAS CASILLAS Y SUS FUNCIONES

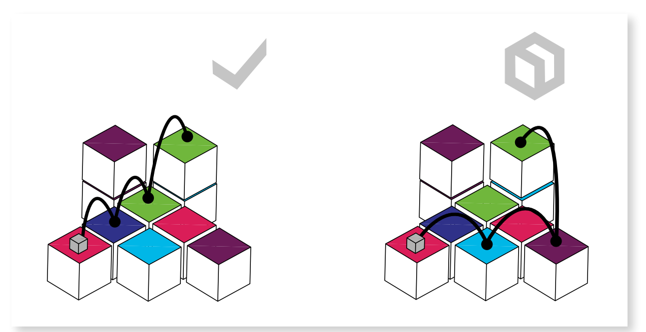
CASILLAS NORMALES



- Las casillas son CUBOS
- Cada cubo tiene un lado con color. El color indica el tipo de desafío.
- Hay 25 casillas normales, 5 casillas por cada prueba.
- Las caras neutras, son de color blanco y no tienen ninguna función.

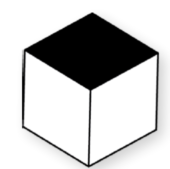


- Las casillas siempre deben estar en contacto, cara con cara, de los lados o de arriba y abajo.
- No se puede separar ninguna cubo solo.
- Los cubos forman una única casilla.
- Los participantes se mueven por las casillas.

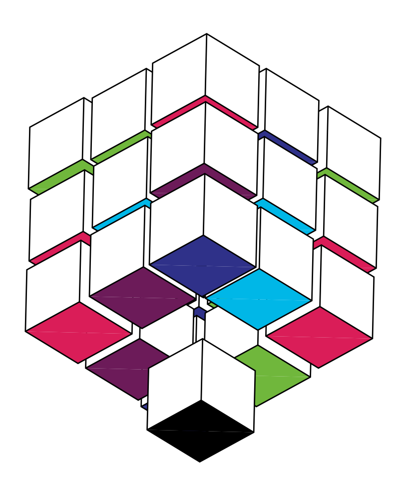


- Solo pueden moverse entre las casillas que tengan las caras juntas.
- No pueden a ver saltos entre casillas, ni cruzarse en diagonal.
- No puede a ver más de un participantes en la misma casilla.

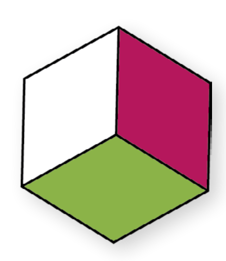
CUBO CASILLA FIN DE PARTIDA



- ► Casilla con una cara de color negro.
- ► Cuando un jugador reúna todas las recompensas que marca su ‘Carta de Desafío’, podrá finalizar la partida si consigue llevar su ficha hasta la casilla negra.
- ► Esta cara del cubo se coloca hacia abajo antes de empezar la partida.
- ► Se debe intentar al colocar esta casilla donde no quede claro para los participantes y que sea más emocionante la partida..
- ► Es la única casilla una vez colocada la cara negra hacia arriba, no se puede volver a mover la casilla durante la partida.
- ► Si se pueden colocar otras casillas encima.

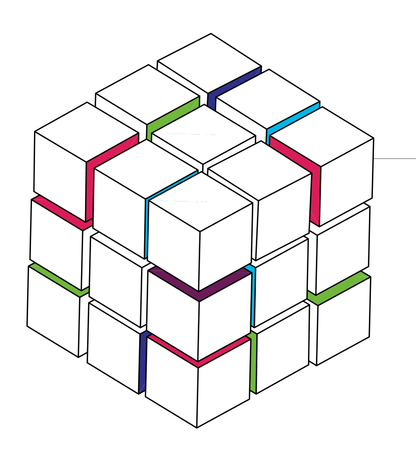


CUBO MULTICOLOR

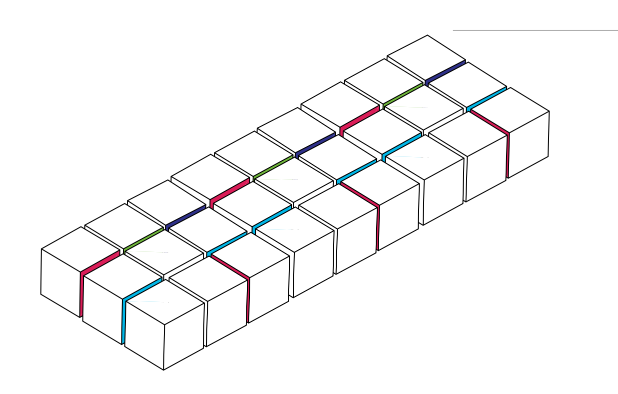


- ► Caras con los 5 desafíos.
- ► Misma función que las casillas normales.
- ► Al iniciar la partida ocultar sus caras de color. Unicamente se podría ver su cara neutra.

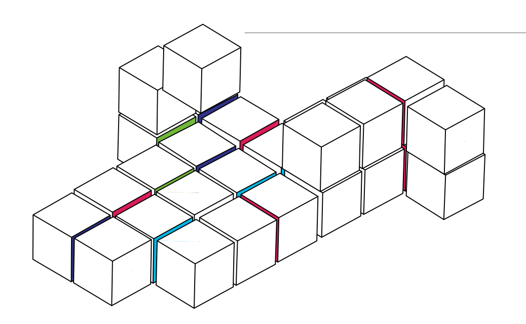
DISTRIBUCIÓN DE LAS CASILLAS



► La colocación tridimensional de las casillas es en forma de cubo, primero se colocará la casilla de finalizar la partida hacia abajo. El resto de casillas se colocarán formando un cubo sobre la casilla de finalizar la partida, con la cara de color hacia abajo. De manera que no se vea el tipo de desafió/prueba de cada casilla.



► Por otro lado se pueden distribuir las casillas en forma lineal sobre una mesa. De forma que esten todas pegadas unas con otras. Las casillas especiales como la de finalizar la partida y multicolor, mantienen las mismas condiciones. Pero en este caso no se supondra ninguna casilla sobre la casilla de finalizar la partida.



► También se puede variar la colocación de las casillas de otra formá más desorganizada y creativa. Manteniendo las normas/reglas según el tipo de casilla.

CARTAS ACCIÓN



INDICAN EL Nº DE CASILLAS/CUBOS QUE PUEDES MOVER DE POSICIÓN

*Mueve el cubo a tu gusto.

TE TOCA SER EL JUEZ

*El juez no puede jugar a los desafíos en los que tenga que intervenir.

NO INTERACTUAS CON LAS CASILLAS

*Si que tiras dado y mueves ficha.

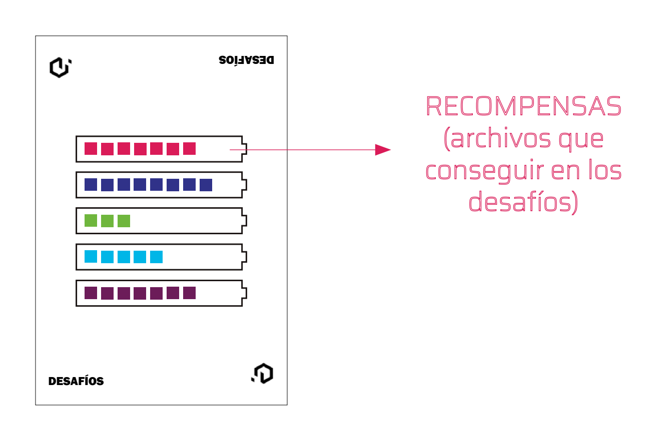
MUEVES UN JUGADOR DE CASILLA

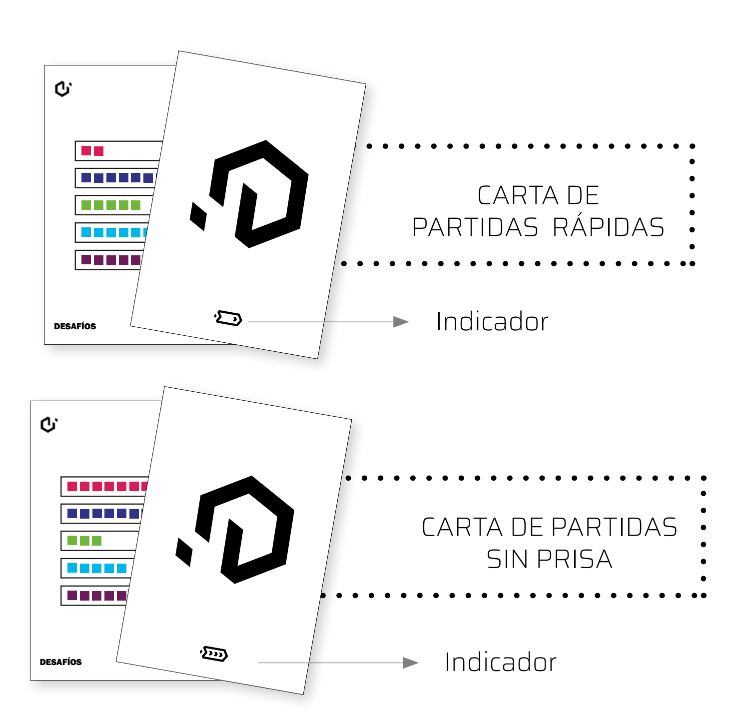
*Es mejor que muevas a un jugador que ya haya jugado su turno.

ROBA UNA NUEVA ‘CARTA DE DESAFÍO’

*Puro azar, puede beneficiarte, o no.

CARTAS DESAFÍO





NO SE RECONOCE EL ARCHIVO .JPG

NO SE RECO… EL A…

La **fotografía de retrato** es la modalidad fotográfica que se encarga de capturar la esencia de una persona ya sea destacando la mirada, la pose o sus cualidades físicas en general y transmitir su estado de ánimo u otro tipo de sensaciones.

60 FOTOS

Por cada fotografía bien escogida +

Mal escogida -

Retrato

24 50 53 54

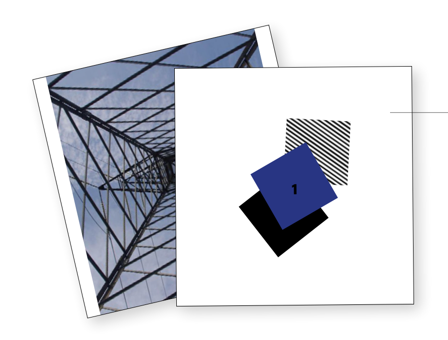
FOTOS

¿Cómo se Juega?▶ En las tarjetas hay un concepto fotográfico con su descripción. Se colocan el nº imágenes indicado en la mesa. Los participantes que se desafían tiran el dado una vez para saber el orden. Empieza el numero más alto cogiendo una foto que crea que representa el concepto, seguidamente le tocará al siguiente. Así hasta que se acaben las fotos, o no quieran robar más o se acabe el tiempo.

Solución▶ El juez dirá la solución. Dentro de la tarjeta de prueba hay una carta solución con unos números, y detrás de cada fotografía hay un número. Los jugadores tendrán que ver si coinciden con los suyos.

Recompensas▶ Por cada fotografía acertada se gana un archivo del tipo de la prueba de recompensa, y por cada fotografía mal escogida se quita el participante un archivo del tipo de la prueba. (*Por lo que no vale escoger fotografías al azar, hay que pensar).

MATERIALES: Tarjetas Fotográficas  **5 min**



FOTOGRAFÍAS
(por la otra cara el número)

¡TÚ HACES LA FOTO!

¿Cómo se Juega?▶ En las tarjetas hay un concepto con su descripción. Tendrás que utilizar tú móvil o si tienes a mano una cámara, para hacer una foto que represente lo máximo posible el concepto de la tarjeta antes de que se acabe el tiempo.
*El juez NO puede jugar en este tipo de prueba.



Solución▶ El juez siguiendo las pautas de elección del cubo del juez, escogerá la fotografía que mejor represente el concepto. Solo puede haber un ganador del desafío.
*Hay que dar las soluciones al juez mezcladas, es decir, sin que sepa de quien es cada resultado antes de decidir el ganador. Podéis compartir las fotos en un grupo de Whatshapp.

Recompensas▶ El juez será el responsable de repartir las recompensas, y de quitar los archivos indicados a los jugadores que pierdan el desafío.

MATERIALES: Móvil o cámara  **3 min**

POCA TINTA EN LA IMPRESORA CMYK





¿Cómo se Juega?▶ Los participantes del desafío tienen que intentar representar el color que ven, con las temperas (cyan, magenta, amarillo, blanco y negro), utilizando los pinceles y marcando la mezcla en los papelitos.
*El juez NO puede jugar en este tipo de prueba.

Solución▶ El juez podrá comparar el resultado de los participantes con las tarjeta del color, y decidirá que color se parece más.
*Hay que dar las soluciones al juez mezcladas, es decir, sin que sepa de quien es cada resultado antes de decidir el gandor. Podeis apuntar las iniciales de vuestros nombres detras de la prueba.

Recompensas▶ El juez será el responsable de repartir las recompensas, y de quitar los archivos indicados a los jugadores que pierdan el desafío.

MATERIALES: Pinceles, temperas, paleta, papelitos para las muestras



ATASCO EN LA IMPRESORA 3D

MOLDEAR

¿Cómo se Juega?▶ En esta prueba hay que interpretar con plastilina una escultura u obra arquitectónica del mundo de la historia del arte o un objeto relacionado con el diseño. Utiliza el código QR para ver mejor y más detalles del objeto.
*El juez NO puede jugar en este tipo de prueba.

Solución▶ El juez siguiendo las pautas de elección del cubo del juez, decidirá que figura representa mejor lo que pedía la tarjeta del desafío.
*Hay que dar las soluciones al juez mezcladas, es decir, sin que sepa de quien es cada resultado antes de decidir el gandor.

Recompensas▶ El juez será el responsable de repartir las recompensas, y de quitar los archivos indicados a los jugadores que pierdan el desafío.

MATERIALES: Plastilina


3 min

HAS COMETIDO UN ERROR EN LA TIPO

ABECEDARIO

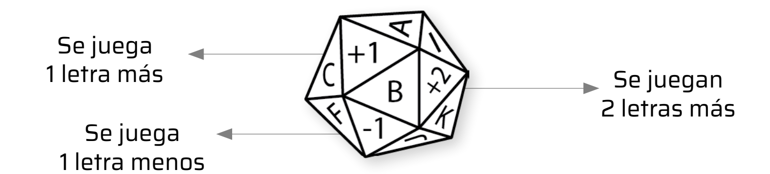
¿Cómo se Juega?▶ Del abecedario que aparece, a ver que jugador es más rápido en encontrar la letra con diferente tipografía.

Solución▶ El juez dirá la solución. Dentro de la tarjeta del desafio hay una carta solución con la letra exacta que es diferente. Es una prueba de velocidad, el juez tiene que preparar la prueba y que ningún participante tenga ventaja.

Recompensas▶ El juez será el responsable de repartir las recompensas, y de quitar los archivos indicados a los jugadores que pierdan el desafío.

MATERIALES: ¡El dedo para señalar!





RETÍCULA

¿Como se Juega?▶ En esta prueba hay que improvisar una tipografía. Hay un símbolo que índica el tipo de retícula que vamos a usar y un nº de letras que se tienen que representar.
*El juez NO puede jugar en este tipo de prueba.

Solución▶ El juez tirará el 'dado de letras' el nº de veces indicado en la tarjeta, y serán las letras que tengan que representar. El juez siguiendo las pautas de elección del 'cubo del juez', escogerá la mejor tipografía.
*Podeis apuntar las iniciales de vuestros nombres detras de la prueba.

Recompensas▶ El juez será el responsable de repartir las recompensas, y de quitar los archivos indicados a los jugadores que pierdan el desafío.



MATERIALES: Block retículas, lapiceros, gomas, dado de letras.



LOCOS POR LOS
LOGOS



LOGOS CONOCIDOS

¿Cómo se Juega?▶ Aparecen varios diseño de un logotipo de una marca conocida en el mundo del diseño. Hay que adivinar cual es el logo verdadero.

Solución▶ El juez dirá la solución. Dentro de la tarjeta del desafio hay una carta solución con el logotipo verdadero. Es una prueba de velocidad, el juez tiene que preparar la prueba y que ningún participante tenga ventaja.

Recompensas▶ El juez será el responsable de repartir las recompensas, y de quitar los archivos indicados a los jugadores que pierdan el desafío.

MATERIALES: ¡El dedo para señalar!  **30 s**



DISEÑA LOGOS

¿Como se Juega?▶ En esta prueba hay que crear un logotipo a partir de los símbolos y letras que se muestra en las tarjetas.
*El juez NO puede jugar en este tipo de prueba.

Solución▶ El juez siguiendo las pautas de elección del cubo del juez, decidirá que logotipo es el mas original.
*Hay que dar las soluciones al juez mezcladas, es decir, sin que sepa de quien es cada resultado antes de decidir el gandor. Podeis apuntar las iniciales de vuestros nombres detras de la prueba.

Recompensas▶ El juez será el responsable de repartir las recompensas, y de quitar los archivos indicados a los jugadores que pierdan el desafío.

MATERIALES: Libreta de bocetos, lapiceros, gomas, dado de letras.

